

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi yang kian pesat semakin mempermudah animator dalam memproduksi sebuah film animasi. Banyak teknik dan metode-metode baru muncul dan digunakan dalam proses produksi sebuah film animasi, salah satunya adalah metode rigging. Proses rigging adalah proses pemberian struktur tulang pada sebuah objek 3D dengan maksud untuk memudahkan dalam membuat gestur baik sebagai preview saja maupun dengan tujuan di animasikan [1].

Setiap film 3D animasi membutuhkan proses yang relative lebih sederhana dibandingkan 2D animasi karena semua proses bisa langsung dikerjakan dalam satu computer software. Secara garis besar proses 3D animasi dibagi ke dalam beberapa tahap yaitu *Modelling, Animating, Texturing, Rigging* dan *Skining* serta *Rendering* [2].

Penerapan teknik rigging masih sangat kurang peminatnya di negara Indonesia, banyak orang yang hanya ingin membuat karakter dengan baik namun mereka tidak ingin ada dibagian rigging karena teknik penerapannya yang memakan waktu dan rumit. Pembuatan rigging biasanya membutuhkan waktu yang cukup lama dikarenakan tahap ini sifatnya sangat teknis. Setiap karakter dalam film animasi akan memerlukan rig-nya sendiri. Selain itu banyaknya proses yang rumit dalam nya.

Mengatasi permasalahan-permasalahan tersebut, penulis akan menerapkan rig karakter yang ada pada film animasi 3D yang berjudul "Pensil Yang Terbengkalai". Penulis akan menggunakan software Autodesk Maya yang penulis punya, sekiranya akan mendukung kelancaran pembuatan karya tersebut.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka dapat disimpulkan rumusan masalahnya sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan rigging untuk karakter pensil dalam animasi 3D “Pensil Yang Terbengkalai”?
2. Bagaimana proses rigging karakter pensil dalam animasi 3D “Pensil Yang Terbengkalai” mulai dari bagaimana pembuatan dan juga pemilihan titik dalam pembuatan rigging yang dimana hal-hal tersebut dilakukan secara manual?

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Proses rigging pada animasi tersebut dilakukan secara manual dan meliputi bagian pembuatan tulang untuk model dan juga wight paint.
2. Model yang hendak dilakukan rigging merupakan karakter pensil.
3. Software yang digunakan untuk penelitian ini adalah Autodeks Maya 2020.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Menghasilkan karakter pensil dalam animasi 3D “Pensil Yang Terbengkalai”
2. Menjabarkan proses pembuatan rigging pada karakter pensil dalam animasi 3D “Pensil Yang Terbengkalai”

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian yang dilakukan adalah:

1. Hasil dari penelitian dapat menjadi referensi untuk mempelajari rigging terutama rigging pada karakter benda seperti pensil dan sejenisnya.
2. Meningkatkan kreativitas dalam proses pembuatan rigging.
3. Meningkatkan pemahaman mengenai proses pembuatan animasi pada tahap pembuatan dan pemberian rigging pada karakter.

1.6 Sistematika Penulisan

Pembuatan laporan penelitian ini mudah dipahami, maka diperlukan sistematika yang urut dan rapi, juga mudah dilihat sebagai struktur pembuatan penelitian. Sistematika penulisan penelitian ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini akan berisi tentang latar belakang dari penelitian, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian yang dilakukan, manfaat dari dilakukannya penelitian, metode penelitian dan juga sistematika dari penelitian yang dibuat.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini menjelaskan tentang teori-teori yang berhubungan beserta metode yang berhubungan dengan pembuatan film animasi yang diperoleh dari jurnal, buku, dan situs internet yang tervalidasi.

BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab ini berisi mengenai metode penelitian yang dilakukan oleh peneliti dalam membuat penelitian mengenai rigging pada benda pensil dan juga alur penelitian yang dilaksanakan.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini dibahas mengenai implementasi dan hasil yang diperoleh berdasarkan pengujian yang dilakukan.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini dibahas kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dilakukan serta saran yang dilakukan untuk perancangan berikutnya.